

**Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Bagaimana Pengaruh
Self-Efficacy dan *Academic Performance* Terhadap *Digital
Competence*?**

ARTIKEL ILMIAH

Oleh

**Puput Fitria
NPM. 2031060291**



Program Studi : Psikologi Islam

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 M/ 2024M**

**Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Bagaimana
Pengaruh *Self-Efficacy* dan *Academic Performance*
Terhadap *Digital Competence*?**

ARTIKEL ILMIAH

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
(S.Psi) Pada Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama**

Oleh

Puput Fitria

NPM. 2031060291

Program Studi : Psikologi Islam

Pembimbing 1: Andi Thahir, MA., Ed.D

Pembimbing 2 : Nurul Isnaini, M.Si

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1445 M/ 2024M

ABSTRAK

Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Bagaimana Pengaruh *Self-Efficacy* dan *Academic Performance* Terhadap *Digital Competence*?

Oleh : Puput Fitria

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *self-efficacy* dan *academic performance* terhadap *digital competence*. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i aktif baik negeri maupun swasta dengan rentan usia 18 hingga 25 tahun, menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, menggunakan ponsel pintar atau laptop untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* dengan jumlah sampel 402 responden. Hasil analisis data menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan menggunakan software *Partial Least Square Structural Equation Modelling* (SmartPLS 4.0) menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh positif langsung terhadap *digital competence* (DIGCOM), sementara *academic performance* memiliki pengaruh negatif terhadap *digital competence* (DIGCOM). Selain itu, terdapat hubungan negatif antara *self-efficacy* dan *academic performance*. Hasil menunjukkan adanya mediasi signifikan dari *academic performance* dalam hubungan antara *self-efficacy* dan *digital competence* (DIGCOM). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi, serta memberikan wawasan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam pengembangan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan era digital, dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian akademik mahasiswa.

Kata Kunci: *Kompetensi digital, Efikasi diri, Kinerja akademik*

ABSTRACT

Students with Digital Demands, How The *Self-Efficacy* and *Academic Performance* Affect *Digital Competence*?

Oleh : Puput Fitria

This study aims to determine whether there is a relationship between self-efficacy and academic performance on digital competence. The subjects of this study were all active students, both public and private, with a range of ages from 18 to 25 years old, using technology in the learning process, using smart phones or laptops to support daily life. This type of research uses quantitative methods. Sampling using purposive sampling method with a sample size of 402 respondents. The results of data analysis using Structural Equation Modeling (SEM) using Partial Least Square Structural Equation Modeling software (SmartPLS 4.0) show that self-efficacy has a direct positive influence on digital competence (DIGCOM), while academic performance has a negative influence on DIGCOM. In addition, there is a negative relationship between self-efficacy and academic performance. The results showed a significant mediation of academic performance in the relationship between self-efficacy and DIGCOM. This research is expected to contribute to the development of education and technology, as well as provide insights for educators and policy makers in curriculum development in accordance with the demands of the digital era, and learning strategies to improve student academic achievement.

Keywords: *Digital competence, Self-efficacy, Academic performance*

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Puput Fitria
NPM : 2031060291
Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Bagaimana Pengaruh *Self-Efficacy* dan *Academic Performance* Terhadap *Digital Competence*?”** merupakan hasil karya peneliti dan bukan hasil plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka peneliti bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 28 April 2024

Yang Menvatakan



Puput Fitria

NPM. 2031060291



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA**

Alamat: Jl. Let.Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Artikel : Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Bagaimana Pengaruh *Self Efficacy* dan *Academic Performance* terhadap *Digital Competence*?

Nama : Puput Fitria
NPM : 2031060291
Prodi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Studi Agama

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang
Munaqosyah Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN
Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Andi Thahir, S.Psi.,M.A.,ED.D

Nurul Isnaini, M.Psi

NIP. 197604272007011015

NIP. 199310062022032001

Mengetahui,

Ketua Prodi Psikologi Islam

Drs.H.M.Nursalim Malay, M.Si

NIP. 1963010119990310001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA**

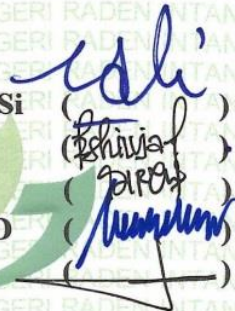
Alamat: Jl. Let.Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 (0721)703260

PENGESAHAN

Artikel dengan judul **“Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Bagaimana Pengaruh *Self Efficacy* dan *Academic Performance* terhadap *Digital Competence*?”**. Disusun oleh **Puput Fitria**, NPM: **2031060291**, Program Studi: **Psikologi Islam**, Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung Pada Hari/Tanggal: **Kamis, 13 Juni 2024**.

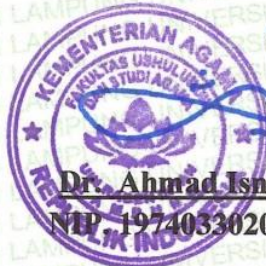
TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Drs.H.M.Nursalim Malay, M.Si
Sekretaris : Silvia Anggraini, M.Kes
Penguji I : Citra Wahyuni, M.Si
Penguji II : Andi Thahir, S.Psi.,M.A.,ED.D
Penguji III : Nurul Isnaini, M.Psi



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama



Dr. Ahmad Isaeni, MA
NIP. 197403302000031001

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

(QS An Nahl: 78)

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا
شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.

(QS Al Baqarah: 216)

PERSEMBAHAN

Terucap syukur tak henti-hentinya dari diri ini kepada Allah SWT. yang telah memberi kekuatan, kesabaran, ragam suka cita dan cinta serta membekali diri ini dengan setitik ilmu pengetahuan. Dengan Izin Allah SWT saya dapat mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang terkasih dan tersayang. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak Muhammad Yusuf Aziz dan ibu Sutihat, yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan ketahap ini, yang mengorbankan segalanya untuk penulis, selalu memberi semangat, mengajari untuk selalu bersabar disetiap proses yang dilalui, serta tiada hentinya selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis disetiap langkah.
2. Kedua adikku Muhammad Pahri Aziz dan Bilqis As-syifa Aziz, yang tiada henti-hentinya selalu memberikan cinta dan kasih sayang kepadaku, selalu memberikan semangat, motivasi serta dukungan kepadaku selama ini. Semoga ini menjadi langkah awalku untuk membuat kalian bahagia. Terima kasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku.
3. Dosen Pembimbing bapak Andi Thahir, S.Psi MA.Ed.D dan ibu Nurul Isnaini, M.Psi selaku dosen pembimbing artikel ilmiah, terimakasih bapak dan ibu sudah banyak membantu, memberikan semangat dan motivasi serta mengarahkan sampai artikel ini selesai.

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap Puput Fitria, dilahirkan di Pasar Baru pada tanggal 16 Desember 2001. Peneliti merupakan anak sulung dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak M. Yusuf Aziz dan Ibu Sutihat. Alamat tempat tinggal di Desa Kebun Durian Pasar Baru, Kecamatan Kedondong, Kabupaten Pesawaran. Berikut riwayat pendidikan peneliti:

1. TK Mathlaul Anwar Kedondong, lulus pada 2007
2. MIN Model 1 Pesawaran, lulus pada tahun 2014
3. MTs Negeri 1 Pesawaran, lulus pada tahun 2017
4. MAN 1 Pesawaran, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswi program studi S1 Psikologi Islam di Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, UIN Raden Intan Lampung. Selama menjadi seorang mahasiswi, peneliti aktif mengikuti kegiatan kampus salah satunya menjadi pengurus Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) Psikologi Islam priode 2022-2023. Diluar kampus peneliti juga tergabung dan aktif menjadi pengurus dalam Komunitas Baca Lampung Ngopi (Ngobrol dan Berfikir). Peneliti juga mengambil kesempatan untuk berkecimpung dalam kesibukan menjadi asisten statistika, pengukuran psikologi, dan metodologi penelitian.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahiim

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala kenikmatan, ilmu pengetahuan, kemudahan dan petunjuk-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel jurnal ini sebagai salah satu syarat dalam memenuhi gelar Sarjana Psikologi.

Dalam proses penyelesaian artikel ini, peneliti menyadari bahwa skripsi yang ditulis ini masih jauh dari kat sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangatlah dibutuhkan untuk kedepannya. Selain itu, terselesaikannya artikel ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dari pihak-pihak yang turut serta dalam memberikan dukungan secara moril maupun materil. Oleh sebab itu, dengan segala hormat peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wan Jamaluddin Z, M. Ag., Ph.D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Bapak Dr. Ahmad Isnaeni selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama.
3. Bapak Drs. M. Nursalim Malay, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, semangat serta informasi penting dalam hal apapun terkait dengan penyelesaian artikel ilmiah ini.
4. Ibu Annisa Fitriani, S.Psi., MA selaku Sekretaris Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Ibu Citra Wahyuni, M.Si selaku pembahas utama sidang skripsi serta seluruh tim penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam penulisan artikel ilmiah ini.
6. Bapak Andi Thahir, S.Psi, MA.Ed.D selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah bersedia mengarahkan dan memberi masukan selama penyusunan artikel ilmiah.
7. Ibu Nurul Isnaini, M..Psi selaku Dosen Pembimbing kedua yang

telah bersedia banyak meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memberi masukan, memberi banyak pengalaman serta dengan sabar memotivasi penulis selama penyusunan artikel.

8. Seluruh jajaran Dosen Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu telah membantu penulis menyusun artikel ilmiah ini.
9. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Muhammad Yusuf Aziz. Beliau memang tidak berpendidikan tinggi, namun beliau mampu mendidik penulis, yang mengorbankan segalanya untuk penulis, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
10. Pintu surgaku, ibunda Sutihat. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempat pulang, bu.
11. Kedua adikku, Muhammad Pahri Aziz dan Bilqis As-syifa Aziz. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adik-adiku.
12. Untuk semua teman-teman responden yang sudah bersedia membantu penulis untuk mengisi kuisioner.
13. Untuk sahabat saya selama perkuliahan, Umami Mar'atussolihah dan Ngesti Larasati terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama perkuliahan. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan.
14. Untuk seluruh teman seperjuangan program mahasiswa jurnal angkatan 2020 terutama teman-teman asdos (Rahayu, Rizti, Afina, Zahro, Lia) yang sudah bersedia ikut serta membantu dan berjuang bersama. Terima kasih atas waktu, doa yang senantiasa

dilangkitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.

15. Untuk seluruh teman kelas prodi psikologi kelas C angkatan 2020, teman-teman Komunitas Baca Lampung Ngopi, teman-teman penulis semasa SMA serta orang special yang telah membantu dan menjadi support sistem terdepan di masa-masa sulit penulis. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karna telah dipertemukan dengan orang-orang baik seperti kalian. *See you on top, guys!*
16. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Puput Fitria atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Peneliti berharap kepada Allah SWT. semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasan akan menjadi pahala dan amal kebaikan serta mendapat kemudahan dari Allah SWT.

Bandar Lampung, 28 April 2024

Puput Fitria
NPM. 1931080341

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ARTIKEL ILMIAH	xvi
Pendahuluan	1
Tinjauan Pustaka (<i>Literatur Riview</i>)	3
Metodologi Penelitian	5
Hasil dan Pembahasan	5
Kesimpulan	15
DAFTAR PUSTAKA	16
LAMPIRAN	22

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Model Pengukuran	7
Tabel 2. <i>Validitas Diskriminan</i>	8
Tabel 3. <i>Hasil Korelasi</i>	9
Tabel 4. <i>Inner Model</i>	10
Tabel 5. Hasil <i>Uji Hipotesis</i>	12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Output PLS Alogarithm Keseluruhan Model</i>	6
Gambar 2. <i>Hasil Output Inner Model PLS</i>	11



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Rancangan Penelitian	25
LAMPIRAN 2. Validitas dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Skala	32
LAMPIRAN 3. Skala Penelitian	39
LAMPIRAN 4. Tabulasi Data Penelitian.....	41
LAMPIRAN 5. Bukti Submit Artikel Jurnal.....	46
LAMPIRAN 6. Surat Keterangan Bebas Turnitin	47



Students with Digital Demands, How The *Self-Efficacy* and *Academic Performance* Affect *Digital Competence*?

Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Bagaimana Pengaruh *Self-Efficacy* dan *Academic Performance* Terhadap *Digital Competence*?

Puput Fitria¹, Andi Thahir², Nurul Isnaini³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung,
Indonesia

*E-mail: pputfitria@gmail.com, andithahir@radenintan.ac.id,
nurul.isnaini@radenintan.ac.id

Abstract

This study aims to determine whether there is a relationship between self-efficacy and academic performance on digital competence. The subjects of this study were all active students, both public and private, with a range of ages from 18 to 25 years old, using technology in the learning process, using smart phones or laptops to support daily life. This type of research uses quantitative methods. Sampling using purposive sampling method with a sample size of 402 respondents. The results of data analysis using Structural Equation Modeling (SEM) using Partial Least Square Structural Equation Modeling software (SmartPLS 4.0) show that self-efficacy has a direct positive influence on digital competence (DIGCOM), while academic performance has a negative influence on DIGCOM. In addition, there is a negative relationship between self-efficacy and academic performance. The results showed a significant mediation of academic performance in the relationship between self-efficacy and DIGCOM. This research is expected to contribute to the development of education and technology, as well as provide insights for educators and policy makers in curriculum development in accordance with the demands of the digital era, and learning strategies to improve student academic achievement.

Keywords: *Digital competence, Self-efficacy, Academic performance*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara self-efficacy dan academic performance terhadap digital competence. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i aktif baik negeri maupun swasta dengan rentan usia 18 hingga 25 tahun, menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, menggunakan ponsel pintar atau laptop untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling dengan jumlah sampel 402 responden. Hasil analisis data menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) dengan menggunakan software Partial Least Square Structural Equation Modelling (SmartPLS 4.0) yang menunjukkan bahwa self-efficacy memiliki pengaruh positif langsung terhadap digital competence (DIGCOM), sementara academic performance memiliki pengaruh negatif terhadap DIGCOM. Selain itu, terdapat hubungan negatif antara self-efficacy dan academic performance. Hasil menunjukkan adanya mediasi signifikan dari academic performance dalam hubungan antara self-efficacy dan DIGCOM. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi, serta memberikan wawasan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam pengembangan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan era digital, serta strategi pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian akademik mahasiswa.

Kata Kunci: *Kompetensi digital, Efikasi diri, Kinerja akademik*

1. Pendahuluan

Digital competence adalah indikator kunci dan alat ukur yang sangat penting untuk menilai kemampuan seseorang dalam konteks digital. Menurut Heriyanto (2017), ada empat kompetensi digital yang harus dimiliki seseorang agar dianggap memiliki kemampuan digital, yaitu pencarian internet (*internet searching*), penduan arah atau navigasi (*hypertextual navigation*), evaluasi konten (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Laporan dari *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD, 2019) menunjukkan bahwa kesiapan suatu negara dalam memanfaatkan transformasi digital sangat tergantung pada keterampilan penduduknya dalam hal *digital competence*.

Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi digital, individu diharapkan dapat mengasah keterampilan kognitif untuk menyelesaikan masalah (Alviram & Eshet-Alkalai, 2006) serta meningkatkan keterampilan, sikap, dan kompetensi dalam konteks digital (Ferrari, 2012). Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun, mencapai 88,1 juta orang pada tahun 2023. Namun, meskipun pengguna internet semakin banyak, masih banyak tantangan dalam hal *digital competence*, terutama di kalangan mahasiswa dan guru.

Mahasiswa sering terhubung dengan dunia maya dan menggunakan teknologi untuk berbagai keperluan seperti penelusuran informasi, grup diskusi online, dan update berita. Namun, mereka masih menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas (Skantz-Åberg, Lantz-Andersson, Lundin, & Williams, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Cabezas & Casillas, 2017; Liesa-Orús et al., 2016; Mesároš & Mesáros, 2010 yang mengatakan bahwa siswa tidak memiliki kemampuan yang cukup baik dalam hal digital, pengetahuan teknis yang masih tergolong buruk (Panggabean et al., 2023), minimnya pemecahan masalah berbasis digital (Kuntadi et al., 2022), hambatan dalam mendukung pengembangan *digital competence* (Tzafilkou, K., et al., 2022), dan jaringan pendukung yang terbatas (Eynon & Geniets, 2016). Selain itu hambatan digital juga ternyata

dialami oleh guru sebagai tenaga pendidik seperti, tingkat kompetensi literasi digital guru masih berada pada tingkat sedang (Wiguna, 2023), dan terbatasnya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran (Rahim, 2021).

Digital competence, menurut Ferrari (2012), meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, strategi, dan kesadaran yang diperlukan dalam menggunakan teknologi. Hal ini juga terkait dengan aspek sosial, emosional, dan psikososial (Zhao et al., 2021; OECD, 2019). Faktor-faktor seperti *self-efficacy* dan *academic performance* juga berperan dalam membentuk *digital competence* seseorang (Cahyono, 2021; Pacheco, Coello-Montecel, 2023).

Self-efficacy diartikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu tindakan. Dalam teori Bandura, keyakinan diri ini terbentuk melalui pengamatan terhadap orang lain yang berhasil menyelesaikan tugas, pengalaman langsung, dan umpan balik dari lingkungan sosial. Oleh karena itu, *self-efficacy* yang tinggi dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan seseorang, terutama dalam mengembangkan *digital competence* (Bandura, 1977). *Self-efficacy* juga berperan penting dalam memoderasi prestasi belajar (Munir et al., 2021) dan meningkatkan rasa percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran (Pamungkas & Indrawati, 2017; Saeid & Eslaminejad, 2016). Dukungan *self-efficacy* yang tinggi juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri (*self-directed learning*) dan menghasilkan ide kreatif dalam memecahkan masalah pembelajaran (Puente-Diaz & Cavazos-Arroyo, 2017). Penelitian lain menunjukkan bahwa *self-efficacy* berdampak pada hasil belajar kognitif (Ghuron & Suminta, 2013) serta membantu siswa menghadapi kemajuan teknologi dan mendukung proses pembelajaran (Senkbeil & Ihme, 2017; Warschauer & Xu, 2018). Selain itu, penelitian lain (Hatlevik, 2017; Kim & Shin, 2022) menemukan bahwa *self-efficacy* berkontribusi positif pada peningkatan penggunaan digital, yang secara keseluruhan meningkatkan *digital competence*.

Pada konteks pendidikan modern, kemajuan teknologi digital memiliki peran penting (Afriani, 2024), dan *academic performance*

menjadi indikator utama keberhasilan belajar (Tzafilkou, Perifanou & Economides., 2021). *Academic performance* mencerminkan keberhasilan belajar selama masa pendidikan, sering kali diukur melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) atau istilah lain seperti kesuksesan belajar atau akademik (O'Connor & Paunonen, 2017). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa peningkatan *digital competence* dapat meningkatkan *academic performance* siswa, terutama dalam lingkungan pembelajaran online (Cabero-Almenara et al., 2023). Dari pemaparan diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu 1) Apakah terdapat hubungan antara *self efficacy* dan *academic performance* terhadap *digital competence* pada mahasiswa? 2) Bagaimana pengaruh masing-masing variabel tersebut terhadap *digital competence* dalam konteks pendidikan yang adaptif terhadap era digital?

2. Tinjauan Pustaka (*Literatur Review*)

Digital competence

Ferrari (2012) memberikan definisi *digital competence* sebagai kumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap, strategi, dan kesadaran yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, berkomunikasi, mengelola informasi, berkolaborasi, membuat dan berbagi konten, serta membangun pengetahuan dengan cara yang efektif, efisien, dan memadai. Menurutnya, hal ini harus dilakukan secara kritis, kreatif, otonom, fleksibel, etis, dan dalam format yang masuk akal, baik untuk keperluan pekerjaan, hiburan, partisipasi, pembelajaran, sosialisasi, konsumsi, maupun pemberdayaan. Vourikari (2016) mengemukakan bahwa *digital competence* telah digunakan untuk berbagai keperluan, terutama dalam konteks ketenagakerjaan, pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran sepanjang hayat. Sementara itu, Perifanou dan Economides (2019) menggambarkan *digital competence* sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu dalam menggunakan, membuat, mengakses berbagai sumber digital secara efektif, serta memanfaatkan teknologi digital untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain dalam mencapai tujuan tertentu.

Self-Efficacy

Menurut Bandura (1986), *self-efficacy* adalah persepsi individu terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan tugas atau kinerja dengan hasil yang memuaskan. Gufron dan Risnawati (2016), yang mengutip Bandura, menjelaskan bahwa *self-efficacy* merupakan hasil dari proses kognitif berupa keyakinan atau harapan tentang sejauh mana individu percaya diri dalam melakukan tugas atau tindakan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Individu dengan *self efficacy* akademik yang tinggi biasanya percaya diri, termotivasi, dan memiliki komitmen yang kuat. Sebaliknya, mereka yang memiliki *self efficacy* akademik yang rendah sering kali kurang percaya diri, merasa malu dan segan, memiliki motivasi yang rendah, dan kurang kompetitif (Hatiti, Wahyuni & Maharani, 2021).

Academic Performance

Amasuomo (2014) menyatakan bahwa *academic performance* merupakan hasil dari pendidikan yang mencerminkan sejauh mana seseorang siswa, guru, atau lembaga pendidikan telah mencapai tujuan mereka dalam pendidikan. Galatia Mona (2016) mendefinisikan *academic performance* sebagai prestasi akademik yang melibatkan partisipasi dalam kegiatan pendidikan, pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang diinginkan, serta ketekunan dalam proses pembelajaran. *Academic performance* berhubungan dengan hasil pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan, yang diperoleh melalui proses belajar dan latihan. Evaluasi *academic performance* biasanya diekspresikan dalam bentuk kuantitatif, seperti nilai mata pelajaran, nilai ujian, dan sebagainya (Elmore dan Mason, 2017). Menurut Singh (2016), mayoritas peneliti di seluruh dunia menggunakan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sebagai ukuran untuk menilai kinerja mahasiswa.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan kriteria (1) mahasiswa/i aktif dengan rentan usia 18 hingga 25 tahun, (2) menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, (3) menggunakan ponsel pintar atau laptop untuk menunjang kehidupan sehari-hari dengan jumlah responden sebanyak 402 responden. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan menggunakan software *Partial Least Square Structural Equation Modelling* (SmartPLS 4.0) untuk analisis statistik deskriptif serta menguji validitas alat ukur.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner melalui google form dengan *skala likert* yang terdiri dari 5 pilihan jawaban: sangat tidak setuju–sangat setuju. Alat ukur *digital competence* diadaptasi dari alat ukur Tzafilkou, Perifanou, & Economides (2022) dengan judul *Development And Validation Of Students' Digital Competence Scale* (SDiCoS) versi bahasa indonesia. *Self-Efficacy* diukur menggunakan Bandura's *General Self-Efficacy Scale* (1977) dan *Academic Performance* diukur menggunakan IPK.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

Skema model partial least square

Peneliti memanfaatkan teknik analisis *partial least square* (PLS) dengan menggunakan perangkat lunak SmartPLS versi 4.0. Skema model *outer* dan *inner* yang diuji pada program SmartPLS berdasarkan data dari 402 responden.

Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan dependen dalam penelitian ini, dilakukan analisis korelasi terlebih dahulu. Nilai korelasi ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

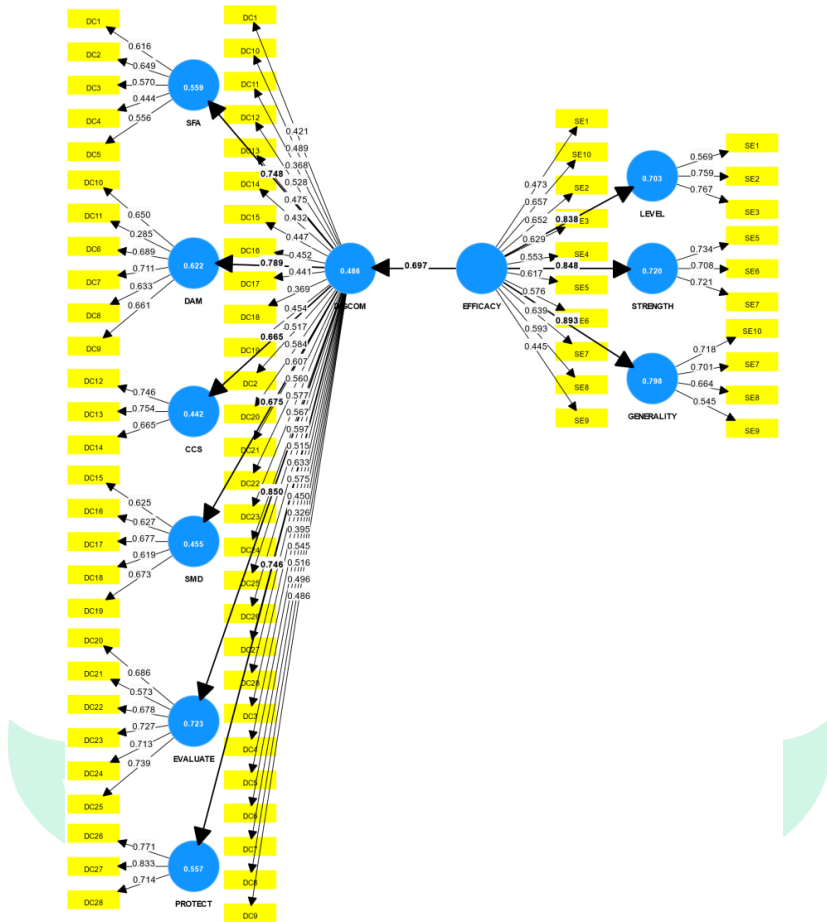
Tabel 1
Hasil Korelasi

	<i>Academic Performance</i>	<i>Digital Competence</i>	<i>Self Efficacy</i>
<i>Academic Performance</i>	1,000	-0,037	-0,056
<i>Digital Competence</i>	-0,037	1,000	0,695 **
<i>Self Efficacy</i>	-0,056	0,695 **	1,000

Catatan. ** $p < .05$

Nilai korelasi antara *academic performance* dan *digital competence* adalah -0,037, menunjukkan hubungan negatif tidak signifikan. Korelasi antara *academic performance* dan *self-efficacy* adalah -0,056, juga menunjukkan hubungan negatif tidak signifikan. Korelasi antara *digital competence* dan *self-efficacy* adalah 0,695, menunjukkan hubungan positif dan signifikan. Kesimpulannya, terdapat hubungan positif signifikan antar variabel *digital competence* dan *self-efficacy*, yang menunjukkan bahwa peningkatan pada satu variabel cenderung diikuti oleh peningkatan pada variabel lainnya.

Analisis korelasi yang telah dilakukan menunjukkan hubungan yang cukup jelas antara variabel independen dan dependen. Oleh karena itu, tidak diperlukan uji mediasi tambahan untuk mengukur ketiga variabel tersebut. Hasil pengujian outer model dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1
Output PLS Algorithm Model Keseluruhan

Model pengukuran dalam penelitian ini terdiri dari model pengukuran reflektif dimana variabel *digital competence*, *self-efficacy* dan *academic performance* diukur secara reflektif. Nilai *loading factor* > 0.4 sudah dianggap cukup untuk memenuhi syarat validitas konvergen (Hair, Hult, Ringle, & Sarstedt, 2016). Dalam Hair et al (2021), nilai *composite reliability* > 0.70, *cronbach's alpha* > 0.70 dan *avarage variance extracted* (AVE > 0.50), serta evaluasi validitas diskriminan yaitu kriteria fornell dan lacker serta HTMT (*Heterotrait Monotrait Ratio*) dibawah 0.90.

Tabel 2*Hasil Model Pengukuran*

Variabel	Item Pengukuran	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
<i>Digital Competence</i>	DC1	0.638	0.891	0.905	0.615
	DC2	0.645			
	DC3	0.593			
	DC4	0.452			
	DC5	0.556			
	DC6	0.713			
	DC7	0.707			
	DC8	0.643			
	DC9	0.653			
	DC10	0.651			
	DC11	0.401			
	DC12	0.742			
	DC13	0.760			
	DC14	0.682			
	DC15	0.642			
	DC16	0.631			
	DC17	0.700			
	DC18	0.652			
	DC19	0.696			
	DC20	0.677			
	DC21	0.608			
	DC22	0.686			
	DC23	0.733			
	DC24	0.716			
	DC25	0.735			
	DC26	0.764			
	DC27	0.846			
	DC28	0.740			
<i>Self-Efficacy</i>	SE1	0.593	0.788	0.840	0.552
	SE2	0.767			
	SE3	0.763			
	SE4	0.739			
	SE5	0.763			
	SE6	0.727			
	SE7	0.690			
	SE8	0.675			
	SE9	0.544			
	SE10	0.718			
<i>Academic Performance</i>	AP	1.000			

Keterangan : DC = *Digital Competence*; SE = *Self-Efficacy*; AP = *Academic Performance*

Variable *digital competence* diukur oleh 28 item yang valid dimana nilai *outer loading* terletak antara 0,401-0,846 yang menunjukkan bahwa kedua puluh delapan item pengukuran tersebut berkorelasi kuat dalam menjelaskan *digital competence*. Tingkat reliabilitas variable *digital competence* dapat diterima dengan nilai *composite reliability* 0,905 serta *cronbach's alpha* 0,891 diatas 0,70 serta *convergent validity* yang ditunjukkan oleh AVE 0,615 > 0,50. Sedangkan variable *self-efficacy* diukur oleh 10 item yang valid dimana nilai *outer loading* terletak antara 0,544-0,767 yang menunjukkan bahwa sepuluh item pengukuran tersebut berkorelasi kuat dalam menjelaskan *self-efficacy*. Tingkat reliabilitas variable *self-efficacy* dapat diterima dengan nilai *composite reliability* 0,840 serta *cronbach's alpha* 0,788 diatas 0,70 serta *convergent validity* yang ditunjukkan oleh AVE 0,552 > 0,50.

Tabel 3
Validitas Diskriminan

<i>Variable</i>	<i>Academic Performance</i>	<i>Digital Competence</i>	<i>Self-Efficacy</i>
Metode: Fornel-Lacker			
<i>Academic Performance</i>	1.000		
<i>Digital Competence</i>	-0.037	0.500	
<i>Self-Efficacy</i>	-0.056	0.694	0.588
Metode: HTMT			
<i>Academic Performance</i>			
<i>Digital Competence</i>	0.174		
<i>Self-Efficacy</i>	0.136	0.818	

Evaluasi validitas diskriminan adalah evaluasi model pengukuran untuk memastikan bahwa variabel secara teori berbeda dan teruji secara empiris/statistik. Metode yang digunakan adalah kriteria Fornell dan Lacker serta HTMT (*Heterotrait Monotrait Rasio*). Kriteria fornell dan lacker adalah bahwa akar AVE variable lebih besar dari korelasi antara variable. Variable *academic performance*

mempunyai akar AVE (1,000) lebih besar korelasinya dengan *digital competence* (-0,037) dan lebih besar korelasinya dengan *self-efficacy* (-0,056). Hasil ini menunjukkan bahwa validitas diskriminan variable *academic performance* terpenuhi. Demikian dengan validitas *digital competence* dan *self-efficacy* dimana akar AVE lebih besar dari korelasi antara variable. Hair et al (2019) merekomendasikan HTMT karena ukuran validitas diskriminan ini dinilai lebih sensitif atau akurat dalam mendeteksi validitas diskriminan. Nilai yang direkomendasikan adalah dibawah 0,90. Hasil pengujian menunjukkan nilai HTMT dibawah 0,90 untuk pasangan variable maka validitas diskriminan tercapai. Variabel membagi variasi item pengukuran terhadap item yang mengukurnya lebih kuat dibandingkan membagi varians pada item variable lainnya.

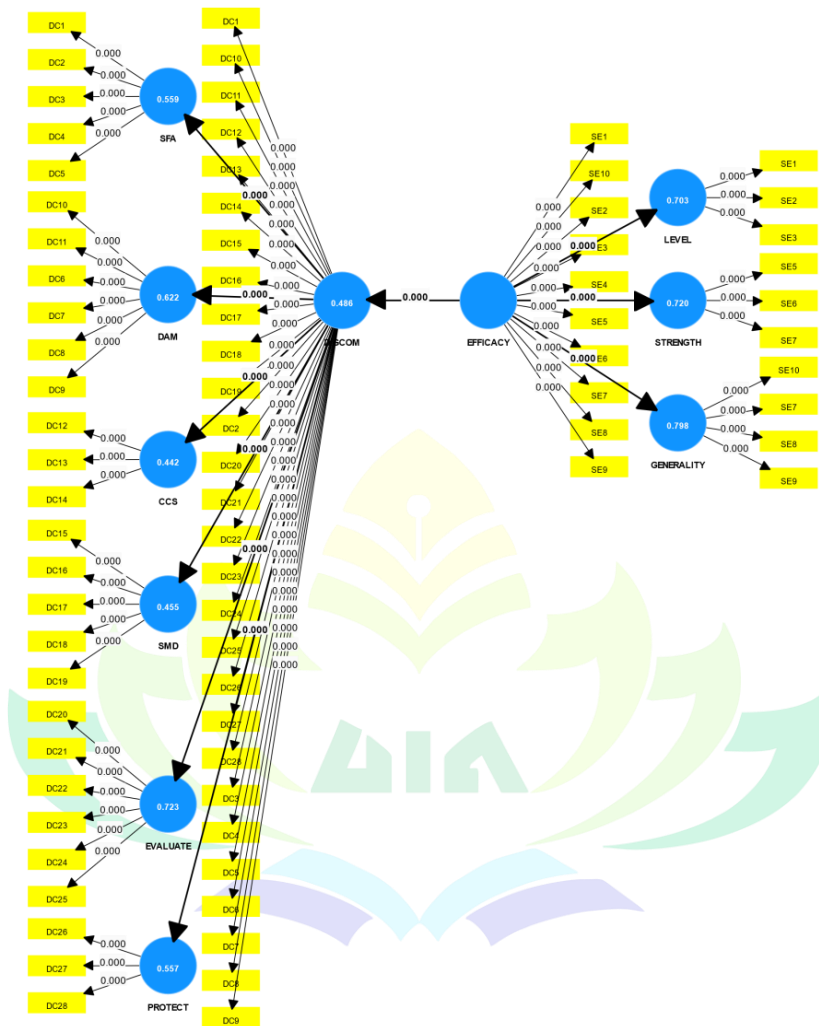
Hasil Pengujian Inner Model

Hasil inner model penelitian dapat dilihat pada tabel 4 dan hasil output PLS dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini :

Tabel.4

Hasil Inner Model

Kriteria	Rule of thumb	Nilai yang diperoleh	Keterangan
Koefisien Determinasi (R^2)	0.67 (kuat), 0.33 (moderat), dan 0.19 (lemah) (Ghozali & Latan, 2015)	0.481	Pengaruh variabel eksogen terhadap endogen moderat atau sedang
<i>Predictive Relevance</i> (Q^2)	Nilai $Q^2 > 0$ (model <i>predictive relevance</i> yang baik) Nilai $Q^2 < 0$ (model kurang memiliki <i>predictive relevance</i>)	0.028	<i>Predictive relevance</i> yang baik
<i>Godness of Fit</i> (GoF)	Kriteria nilai GoF yaitu 0.1 (GoF lemah), 0.25 (GoF moderat), dan 0.36 (GoF kuat) (Ghozali & Latan, 2015)	0.268	GoF Moderat/ sedang



Gambar 2
Hasil Output Inner Model PLS

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai t-statistic dengan alpha 5% yaitu t-statistic > 1.96 dan melihat nilai probabilitas yaitu nilai $p < 0.05$ maka menunjukkan hipotesis diterima, kemudian melihat nilai *original sample*, apabila nilai (+) maka menunjukkan pengaruh positif variabel eksogen terhadap variabel endogen, sedangkan nilai (-) menunjukkan pengaruh negatif variabel eksogen terhadap variabel endogen (Ghozali & Latan, 2015). Berikut tabel

yang menunjukkan *p-value*, *t-statistics*, dan *original sample*.

Tabel.5

Hasil Uji Hipotesis

Pengaruh Variabel	Original Sample	t-Statistic	p-Value	Keterangan
<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>digital competence</i>	0.692	20.269	0.000	Pengaruh positif dan sangat signifikan
<i>Self-efficacy</i> terhadap <i>academic performance</i>	-0.075	1.546	0.122	Tidak ada pengaruh
<i>Academic performance</i> terhadap <i>digital competence</i>	-0.009	0.246	0.806	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel diatas maka dapat dipaparkan hasil dari hipotesis yang telah diajukan sebagai berikut: Hasil uji hipotesis pertama diketahui berdasarkan nilai R^2 yaitu 0.481, Q^2 yaitu 0.028, dan GoF yaitu 0.268 maka hipotesis diterima. Sehingga model dapat menggambarkan pengaruh *self-efficacy*, dan *digital competence* pada mahasiswa sehingga sesuai (*fit*) dengan data empirik. Pengaruh *self-efficacy* terhadap *digital competence* (DIGCOM) juga signifikan, dengan *original sample* sebesar 0,692 (t-statistik 20.269 > t-tabel 1,96). Artinya, semakin baik *self-efficacy* mahasiswa, maka *digital competence* (DIGCOM) akan semakin besar. Namun, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *self-efficacy* dengan *academic performance*, dengan *original sample* sebesar -0,075 (t-statistik 1.546 < t-tabel 1,96). Hal ini menandakan bahwa *self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap *academic performance*. Pengaruh *academic performance* terhadap *digital competence* (DIGCOM) juga tidak signifikan, dengan *original sample* sebesar -0,009 (t-statistik 0.246 < t-tabel 1,96). Ini menunjukkan bahwa *academic performance* tidak berpengaruh terhadap *digital competence* (DIGCOM).

4.2 Pembahasan

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh positif langsung terhadap *digital competence* (DIGCOM). Dari hasil pengolahan data, diperoleh koefisien estimasi sebesar 0.692, yang menandakan bahwa semakin tinggi tingkat *efficacy* seseorang,

maka *digital competence* (DIGCOM) mereka akan meningkat, dan sebaliknya. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis teori yang diajukan terbukti dengan nilai *t-statistik* sebesar $20.269 > 1,96$ yang artinya H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan dari *self-efficacy* terhadap *digital competence* (DIGCOM). Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Instefjord & Munthe, 2017) yang menyimpulkan bahwa *self-efficacy* guru berhubungan positif dengan keterampilan informasi dan komunikasi digital siswa, dengan usia dan jenis kelamin memainkan peran moderat. Hasil penelitian (Galindo-Domínguez & Bezanilla 2021) juga menyimpulkan bahwa *digital competence* dan manajemen waktu pada mahasiswa berdampak positif terhadap *self-efficacy* dan mengurangi stres. Penelitian terbaru (Sehar & Alwi, 2023) juga menemukan *digital competence* guru berkorelasi signifikan dengan *self-efficacy* mereka dalam pengajaran online, strategi pengajaran, dan keterlibatan siswa. Penelitian Pamungkas & Indrawati (2017); Saeid & Eslaminejad (2016) menjelaskan bahwa *self-efficacy* yang tinggi dapat berpengaruh pada peningkatan *self-directed learning*. *Self-efficacy* juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri untuk menghasilkan ide kreatif dalam memecahkan masalah pembelajaran (Puente-Díaz & Cavazos-Arroyo, 2017).

Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat temuan bahwa *academic performance* memiliki pengaruh negatif terhadap *digital competence* (DIGCOM). Dari hasil pengolahan data, diperoleh *koefisien estimasi* sebesar $-0,009$. Temuan ini menegaskan bahwa hipotesis yang diajukan terbukti dengan nilai statistik sebesar $0.246 < 1,96$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) diterima, yang menyiratkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *academic performance* dan *digital competence* (DIGCOM). Dalam penelitian (Paola Ochoa Pacheco, David Coello-Montecel, 2023) faktor *digital competence* juga ternyata berpengaruh pada *job performance*, namun dalam ranah pendidikan ternyata *academic performance* tidak memiliki hubungan signifikan dengan *digital competence*. Penelitian Cabero-Almenara, J., Gutiérrez-Castillo, J.J., Guillén-Gámez, F.D. (2023) menunjukkan bahwa *academic performance*, khususnya dalam penelitian *online*, dapat meningkatkan *digital competence*. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan sumber daya digital dalam proses belajar-mengajar dapat memengaruhi *academic performance* siswa. Selain itu, penelitian Tzafilkou, K., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2022) menemukan bahwa *digital competence* mahasiswa dapat memprediksi keberhasilan akademik mereka.

Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh negatif terhadap *academic performance*. Dari hasil pengolahan data, diperoleh *koefisien estimasi* sebesar -0,075. Temuan ini mengonfirmasi bahwa hipotesis yang diajukan didukung oleh nilai statistik sebesar $1.546 < 1,96$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) diterima, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *self-efficacy* dan *academic performance*. Sebuah penelitian Pristanti, N.A., Syafitri, R.A., & Reba, Y.A. (2022) menunjukkan bahwa semakin tinggi *self-efficacy* pada diri siswa akan mampu mengurangi kejenuhan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* dapat mempunyai pengaruh positif terhadap kejenuhan belajar, yang secara tidak langsung dapat berdampak pada *Academic Performance*. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi kinerja akademik mahasiswa dan menunjukkan bahwa *self-efficacy* mungkin tidak menjadi prediktor yang kuat untuk pencapaian akademik dalam beberapa kasus.

Penelitian tentang hubungan antara *self-efficacy* dan *academic performance terhadap digital competence* mahasiswa telah menjadi kontribusi penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan. Melalui penelitian ini, para peneliti dapat memahami bagaimana keyakinan diri individu dan *academic performance* mereka memengaruhi kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital. Hasil-hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum yang lebih efektif dan relevan dengan tuntutan zaman. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan ini, lembaga pendidikan dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan *self-efficacy* mahasiswa dan pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran dan pencapaian

akademik yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang hubungan antara faktor psikologis dan *academic performance*, tetapi juga mendorong perkembangan pendidikan yang lebih adaptif dan responsif terhadap era digital.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui model reflektif *digital competence* yang dirancang telah fit, sesuai dengan data empirik. Penelitian memperoleh model teoritik yang menggambarkan pengaruh *self-efficacy* dan *academic performance* terhadap *digital competence* pada mahasiswa dengan data empirik.

Berdasarkan analisis statistik, ditemukan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *digital competence* (DIGCOM). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat *self-efficacy* seseorang, semakin baik pula *digital competence* mereka secara langsung. Di sisi lain, hasil analisis statistik juga menunjukkan bahwa *academic performance* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan *digital competence* (DIGCOM). Ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat korelasi yang kuat antara *academic performance* dan *digital competence* seseorang. Meskipun ada penelitian yang mengaitkan *digital competence* dengan *academic performance* secara langsung, namun hasil analisis statistik ini menegaskan bahwa hubungan ini tidak ditemukan dalam konteks penelitian ini. Selain itu, melalui analisis mediasi, ditemukan bahwa *academic performance* tidak berperan sebagai mediator antara *self-efficacy* dan *digital competence* (DIGCOM). Artinya, pengaruh *self-efficacy* terhadap *digital competence* (DIGCOM) tidak melalui *academic performance*. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan digital seseorang, serta memberikan dorongan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap era digital.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk menggali lebih dalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi *self-efficacy* mahasiswa dalam konteks teknologi digital, serta untuk melakukan studi longitudinal guna memahami perubahan dalam *digital competence*

seiring waktu. Selain itu, penting juga untuk mengkaji pengaruh intervensi tertentu, seperti program pelatihan atau pendekatan pembelajaran khusus, dalam meningkatkan *self-efficacy* dan kemampuan mahasiswa dalam teknologi digital. Pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan jumlah subjek penelitian, selain itu agar dapat kembali meneliti variable *digital competence* namun dengan menambahkan variabel lainnya. Mengingat, tidak dapat dipungkiri bahwa masih jarang sekali penelitian di Indonesia yang membahas mengenai variable tersebut. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan pandangan yang lebih komprehensif dan mendalam tentang bagaimana pendidikan dapat lebih efektif mempersiapkan mahasiswa menghadapi tuntutan era digital.

Daftar Pustaka

- A. Ferrari, “*Digital competence in practice: An analysis of frameworks*”, Joint Research Centre, 2012. Accessed 15 January, 2019. Retrieved from <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf>
- Abubakar, M.M., Jummai, I.S., Danjuma, S., Nadikko, B.J., & Yusuf, A.M. (2022). Psychological factors as correlates of undergraduates students’ academic performance in Educational Psychology, Gombe State University. *Integrity Journal of Education and Training*.
- Afriani, D. T. 2024. Peningkatan keterampilan digital guru. *Inovasi pembelajaran dan pendidikan*, 105.
- Alviram, A., & Eshet–Alkalai, Y. (2006). Towards a theory of digital literacy: Three scenarios for the next steps. *European Journal of Open Distance E-Learning*. http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon_Aviram.htm
- Amasuomo, J.O.M., & Biebuma, J.J. (2014). *The Problems Affecting the Technical Courses in College of Education in Rivers State*. Unpublished PGDE Thesis, University of Port Harcourt.
- APJII. (2023). Survei Internet APJII 2023. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Survei.apjii.or.id

- BANDURA, A. (1977). Self-efficacy: towards a unifying theory of behaviour change. *Psychological Review*, 84, 191-215.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Cabero-Almenara, J., Gutiérrez-Castillo, J.J., Guillén-Gámez, F.D. et al., (2023). *Digital competence of Higher Education Students as a Predictor of Academic Success*. *Tech Know Learn* 28, 683–702. <https://doi.org/10.1007/s10758-022-09624-8>
- Cabezas, M., & Casillas, S. (2017). Are Future Social Educators Digital Residents? *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 19(4), 61-72
- Cahyono, S. P. (2021). Analisis hubungan efikasi diri dengan kemampuan literasi digital dengan hasil belajar simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknik dan vokasi*. Vol.4 No.02
- Chen, Hui, Rong, Wenge, Ma, Xiaoyang, Qu, Yue, & Xiong, Zhang. (2017). An extended technology acceptance model for mobile social gaming service popularity analysis. *Mobile Information Systems, 2017*
- Çebi, Ayça, & Reisoğlu, İlknur. (2020). *Digital competence: A study from the perspective of pre-service teachers in Turkey*. *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 9(2), 294–308.
- Elmore, W. M., Young, J. K., Harris, S., & Mason, D. (2017). The Relationship between Individual Student Attributes and Online Course Completion. In *Handbook of Research on Building, Growing, and Sustaining Quality E-Learning Programs*.
- Eynon R, Geniets A. The digital skills paradox: How do digitally excluded youth develop skills to use the internet? *Learning, Media and Technology*. 2016;41(3):463–479. Doi: 10.1080/17439884.2014.1002845.
- Ferrari, Anusca, Punie, Yves, & Redecker, Christine. (2012). Understanding *digital competence* in the 21st century: An analysis of current frameworks. *European Conference on Technology Enhanced Learning*, 79–92. Springer.

- Galatia, Mona. (2016). “Senam Otak untuk Meningkatkan Performa Akademik Anak Usia 10-12 Tahun (Studi Pada Siswa SD Negeri Tembalang dan SD Pedalangan 2 Semarang)”. Karya Tulis Ilmiah Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Galindo-Domínguez, H., & Bezanilla, M.J. (2021). Promoting Time Management and Self-Efficacy Through Digital Competence in University Students: A Mediational Model. *Contemporary Educational Technology*.
- Ghufron, M. Dan Risnawati, N.R. (2016). *Teori -Teori Psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Ghufron, M.N., & Suminta, R.R. (2013). Efikasi diri & hasil belajar matematika: Metanalisis. *Buletin Psikologi UGM*, 21(1), 20-30.
- Ghozalli., & Latan, H. (2015). *Partial least squares: Konsep, teknik dan aplikasi menggunakan smartPLS 3.0*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Thomas, G., Ringle, C. M., & Sartetd, M. (2016). *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*. California: Sage Publications.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2–24.
- Hatiti, K., Wahyuni, C., & Maharani, L. (2021). Hubungan Self Efficacy Academic Dengan Social Loafing Pada Kelompok Belajar Mahasiswa. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 4(2), 103-118.
- Hatlevik, OE (2017). Mengkaji Hubungan Efikasi Diri Guru, Kompetensi Digital, Strategi Evaluasi Informasi, dan Pemanfaatan TIK di Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Skandinavia*, 61 , 555 – 567.
- Heriyanto. (2017). Kompetensi Literasi Media Digital Siswa Kelas X Pada Siswa SMA Beryayasan Buddhis di Tangerang. Banten: STABN Sriwijaya Tangerang.
- Kemenkominfo (2022), Kominfo: Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang. Di

http://www.kominfo.go.id/content/detail/415/kominfo-pengguna-internetdi-indonesia-63-juta-orang/0/berita_satker.

- Kim, S., & Shin, H.Y. (2022). Structural Relationships among *Digital competence*, Self-Efficacy and Income of Middle-aged and Elderly. *The Korean Society of Culture and Convergence*.
- Kuntadi, I., A, A., Rohendi, D., Suryadi, D., Ab Halim, F., Sari, A.R., ., M., & Dwiyantri, V. (2022). Towards Digital TVET: A Comparative Study on Students' Readiness in The Industry Digital Demands in Indonesia and Malaysia. *Journal of Technical Education and Training*.
- Liesa-Orús, M., Vázquez-Toledo, S., & Lloret-Gazo, J. (2016). Identificación de las fortalezas y debilidades de la competencia digital en el uso de aplicaciones de internet del alumno de primer curso del Grado de Magisterio. *Revista Complutense de Educacion*, 27(2), 845-862. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n2.48409
- Mesároš & Mesáros. (2010). Digital competencies in process of creating the knowledge company in construction sector. *In Proceedings of the 27th ISARC*, (pp. 544-550)
- Munir, N. W., & Solissa, M. D. (2021). Hubungan Self-Efficacy dengan Self Care Pada Pasien Diabetes Mellitus. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 5(1).
- OECD. The OECD Program Definition and Selection of Competencies. The Definition and Selection of Key Competencies. Executive Summary, 2019. Available online: <http://www.oecd.org/dataoecd/47/61/35070367.pdf>
- Pamungkas, S. W., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan antara Efikasi Diri Akademik dengan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Terbuka Wilayah Kabupaten Demak. *Empati*, 6(1), 401-406.
- Panggabean, S., Br. Saragih, R., Marulitua Sitorus, M.O., & Uli Lubis, D. (2023). Student Digital Literacy Competence Study Language and Literature Education Program Indonesia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*.

- Paola Ochoa Pacheco, David Coello-Montecel. 2023. Does psychological empowerment mediate the relationship between digital competencies and job performance?. *Computers in Human Behavior*. Volume 140. ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107575>.
- Perifanou, M. & Economides, A. A. (2019). An instrument for the digital competence actions framework. In: ICERI2019 Proceedings, 12th annual International Conference of Education, Research and Innovation, pp. 11139-11145.
- Perifanou, M., Tzafilkou, K., & Economides, A. A. (2021). The Role of Instagram, Facebook, and YouTube Frequency of Use in University Students' Digital Skills Components. *Education Sciences*, 11(12), 766.
- Pristanti, NA, Syafitri, RA, & Reba, YA (2022). Kejenuhan Belajar Mahasiswa Ditinjau dari Self Efficacy dan Regulasi Emosi. *Ulasan Psikosentrum* .
- Rahim, F.R. (2021). Facing the Industrial Revolution 4.0: Increasing Teacher Competence through the Technical Guidance on Making Digital Teaching Materials. *Pelita Eksakta*.
- Ringle, CM, Wende, S., dan Becker, J.-M. 2022. "SmartPLS 4." Oststeinbek: SmartPLS GmbH, <http://www.smartpls.com>
- Saeid, Nasim, and Tahere Eslaminejad. 2016. "Relationship between Student's Self-Directed Learning Readiness and Academic Self-Efficacy and Achievement Motivation in Students." *International Education Studies* 10(1): 225.
- SCHWARZER, R. (1993). Measurement of Perceived Self-Efficacy: *Psychometric Scales for Cross-Cultural Research*. Berlin: Freie Universität
- Schermelleh-Engel, K., Moosbrugger, H., & Müller, H. (2003). Evaluating the Fit of Structural Equation Models: Tests of Significance and Descriptive Goodness-of-Fit Measures. *Methods of Psychological Research*, 8(2), 23–74.
- Senkbeil, M., & Ihme, J. M. (2017). Motivational factors predicting ICT literacy: First evidence on the structure of an ICT

- motivation inventory. *Computers & Education*, 108, 145–158. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.02.003>
- Singh, S. P., Malik, S., & Singh, P. (2016). Factors affecting academic performance of students. *Indian Journal of Research*, 5(4), 176-178.
- Skantz-Åberg, E., Lantz-Andersson, A., Lundin, M., & Williams, P. (2022). Teachers' professional digital competence: an overview of conceptualisations in the literature. *Cogent Education*, 9.
- Tzafilkou, K., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2022). Development and validation of students' *digital competence* scale (SdiCoS). *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 30.
- Tzafilkou, K., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2021). Predicting academic success through digital competence: A study in higher education. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4751-4770.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S., & Brande, L. V. (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. *Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*. Luxembourg: European Union
- Wiguna, K.A. (2023). Analisis Kompetensi Literasi Digital pada Guru Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*.
- Zhao, Y., Sánchez Gómez, M. C., Pinto Llorente, A. M., & Zhao, L. (2021). *Digital competence* in higher education: Students' perception and personal factors. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su13211218>.



LAMPIRAN 1
RANCANGAN SKALA PENELITIAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Hormat,

Kami Puput Fitria, Nurul Isnaini dan Andi Thahir sedang melakukan penelitian dengan judul “Mahasiswa dengan tuntutan digital, bagaimana pengaruh *self-efficacy* dan *academic Performance* terhadap *digital competence*?”. Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon ketersediaan saudara/i untuk mengisi kuisioner ini dengan kriteria partisipan penelitian sebagai berikut:

1. Mahasiswa/i aktif se-Indonesia dengan rentan usia 18-24 tahun.
2. Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Menggunakan ponsel pintar atau laptop untuk menunjang kehidupan sehari-hari.

Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, saya harap saudara/i sekalian dapat mengisinya dengan sungguh-sungguh. Segala data maupun Informasi yang diperoleh hanya untuk kepentingan penelitian dan dijaga kerahasiaannya. Atas partisipasi dan kesediaannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Salam Hangat,
Peneliti
(Puput Fitria)

SKALA DIGITAL COMPETENCE

No	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	AS	S	SS
1	Saya dapat mencari dan menemukan informasi tertentu menggunakan kata kunci yang sesuai kriteria melalui berbagai mesin pencari (misalnya Google, Yahoo, Bing, chatGPT)					

2	Saya dapat mencari dan menemukan informasi tertentu menggunakan kata kunci yang sesuai kriteria melalui berbagai mesin pencari (misalnya Google, Yahoo, Bing, chatGPT)					
3	Saya dapat mencari dan menemukan informasi tertentu menggunakan kata kunci yang sesuai kriteria melalui berbagai mesin pencari (misalnya Google, Yahoo, Bing, chatGPT)					
4	Saya dapat mencari dan menemukan informasi tertentu menggunakan kata kunci yang sesuai kriteria melalui berbagai mesin pencari (misalnya Google, Yahoo, Bing, chatGPT)					
5	Saya dapat mencari dan menemukan informasi tertentu menggunakan kata kunci yang sesuai kriteria melalui berbagai mesin pencari (misalnya Google, Yahoo, Bing, chatGPT)					
6	Saya dapat menggunakan kalender digital (mis., Google Kalender, Kalender Apple, dll) untuk pengingat agenda baik harian, mingguan, maupun bulanan					
7	Saya dapat secara kreatif merancang dan mengembangkan situs web menggunakan berbagai alat digital (misalnya Wix, WordPress)					
8	Saya dapat membuat dokumen dengan menggunakan teks, diagram, tabel, laporan, dan tools lainnya.					
9	Saya dapat menerapkan Lisensi Creative Commons pada konten atau perangkat lunak yang saya					

	buat					
10	Saya dapat menerapkan teknik statistik menggunakan perangkat lunak yang sesuai (misalnya SPSS, MS Excel, Google Sheets,) untuk penelitian ilmiah					
11	Saya dapat mengubah file dari format satu ke format lain (Misalnya Word ke PDF)					
12	Saya dapat berkerjasama dengan orang-orang melalui satu akses yang sama menggunakan berbagai perangkat pintar, platform, dan alat digital.					
13	Saya dapat mengikuti pembelajaran, seminar, ceramah atau membuat presentasi secara online menggunakan berbagai alat digital (Misalnya Zoom, Google Meet, Canva,dll)					
14	Saya dapat mengupload dan berbagi konten yang saya buat di berbagai media sosial (Misal, Instagram, tiktok, whatsApp, dll).					
15	Saya dapat mengambil foto atau video dan menyimpannya dalam berbagai format (mp4, mp3, png, jpg, dll.) menggunakan ponsel dan alat perekam digital.					
16	Saya dapat mengunduh konten dan menyimpannya langsung ke folder yang saya inginkan					
17	Saya dapat menyalin dan menyimpan tangkapan layar (screenshoot) menggunakan handphone dan laptop.					
18	Saya dapat menghapus/meng-unfollow beberapa koneksi/teman saya di berbagai media sosial.					
19	saya dapat mengelompokkan file di komputer saya ke dalam satu folder.					

20	Saya dapat menilai suatu ponsel/perangkat pintar memiliki kriteria kualitas yang baik (misalnya keaslian, kegunaan, kemudahan penggunaan, tampilan, fungsionalitas, kenyamanan)					
21	Saya dapat memberikan ulasan mengenai suatu objek di media sosial yang relevan (misalnya, Instagram, Twitter, Facebook, YouTube)					
22	Saya dapat mengevaluasi apakah suatu informasi adalah hoax, palsu, scam atau penipuan.					
23	Saya dapat mengevaluasi situs yang web aman dan terpercaya					
24	Saya dapat mengidentifikasi hak kekayaan intelektual (HAKI) dari konten yang saya temukan di Internet					
25	saya dapat memprediksi jika ada email yang merupakan spam, iklan, penipuan dan kejahatan digital lainnya					
26	saya mengubah kata sandi dan pengaturan perangkat di akun internet secara berkala					
27	Saya melindungi perangkat pintar, akun elektronik dan media sosial menggunakan kata sandi yang terdiri dari angka, huruf, serta mengubah kata sandi secara berkala					
28	Saya dapat melindungi akun pribadi dari pencurian identitas, pelecehan, penindasan atau fitnah di media sosial					

AITEM SKALA *SELF EFFICACY*

No	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	AS	S	SS
1	Saya dapat menyelesaikan tugas yang sulit jika saya berusaha keras.					
2	Saya mampu mencari cara untuk menyelesaikan tugas jika ada sesuatu yang menghambat.					
3	Saya yakin dapat menyelesaikan perkuliahan dengan mudah.					
4	Saya yakin dapat berperilaku baik dalam situasi yang tak terduga.					
5	Berkat kemampuan saya, saya tahu bagaimana cara menghadapi tugas yang tidak terduga.					
6	Saya dapat menyelesaikan berbagai tugas jika saya sungguh-sungguh dalam melakukannya.					
7	Saya dapat tetap tenang saat menghadapi tugas yang sulit karena saya dapat mengandalkan kemampuan saya untuk mengatasi hal tersebut.					
8	Saat berhadapan dengan berbagai tugas, saya mempunyai banyak ide untuk mengatasinya.					
9	Ketika dihadapkan pada tugas yang sulit, saya dapat memikirkan cara untuk menyelesaikan tugas tersebut.					
10	Apapun yang terjadi, saya dapat mengatasi permasalahan dengan baik.					

BLUEPRINT *DIGITAL COMPETENCE*

No	Dimensi	Aitem	Σ
1	Search, Find, Access	1,2,3,4,5	5
2	Develop, Apply, Modify	6,7,8,9,10,11	6
3	Communicate, Collaborate, Share	12,13,14	3
4	Store, Manage, Delete	15,16,17,18,19	5
5	Evaluate	20,21,22,23,24,25	6
6	Protect	26,27,28	3
Total			28

Blueprint Self-Efficacy

No	Dimensi	Aitem	Σ
1	Tingkat Kesulitan Tugas (<i>Level</i>)	1,8,9	3
2	Tingkat Kekuatan (<i>Strength</i>)	3,4,10	3
3	Luas Bidang Tugas (<i>Generality</i>)	2,5,6,7	4
Total			10



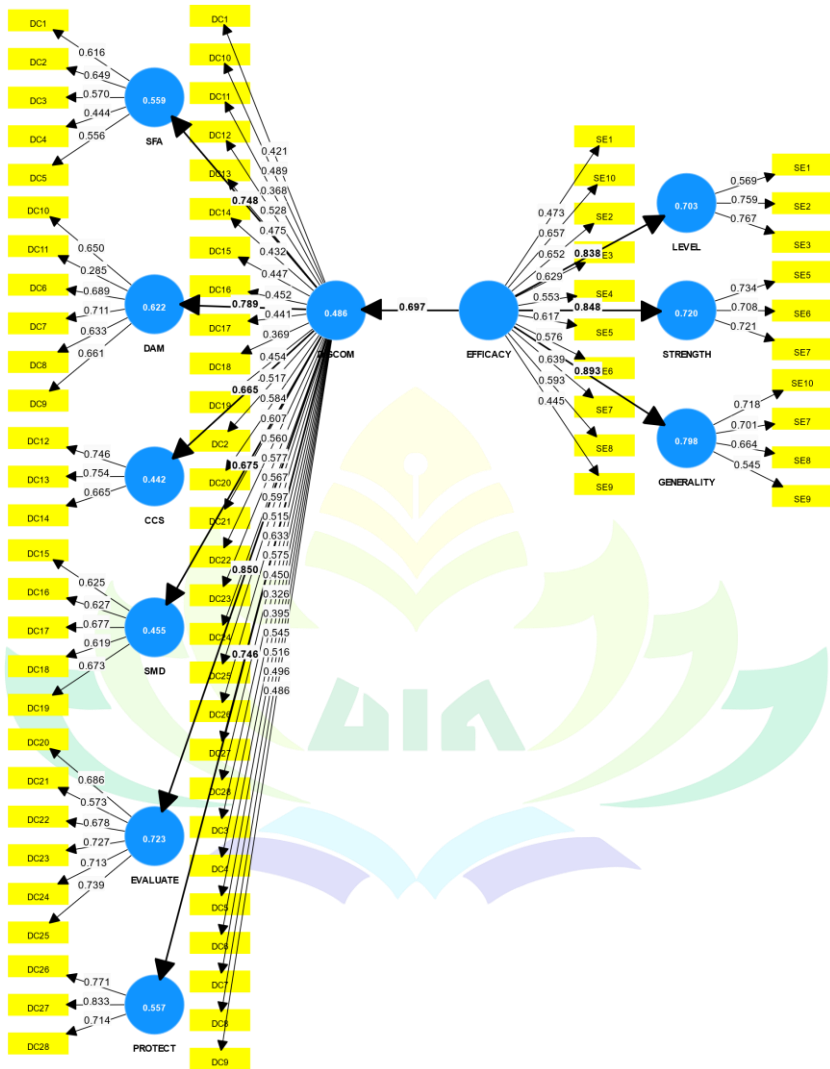


LAMPIRAN 2
VALIDITAS DAN RELIABILITAS
HASIL UJI COBA SKALA

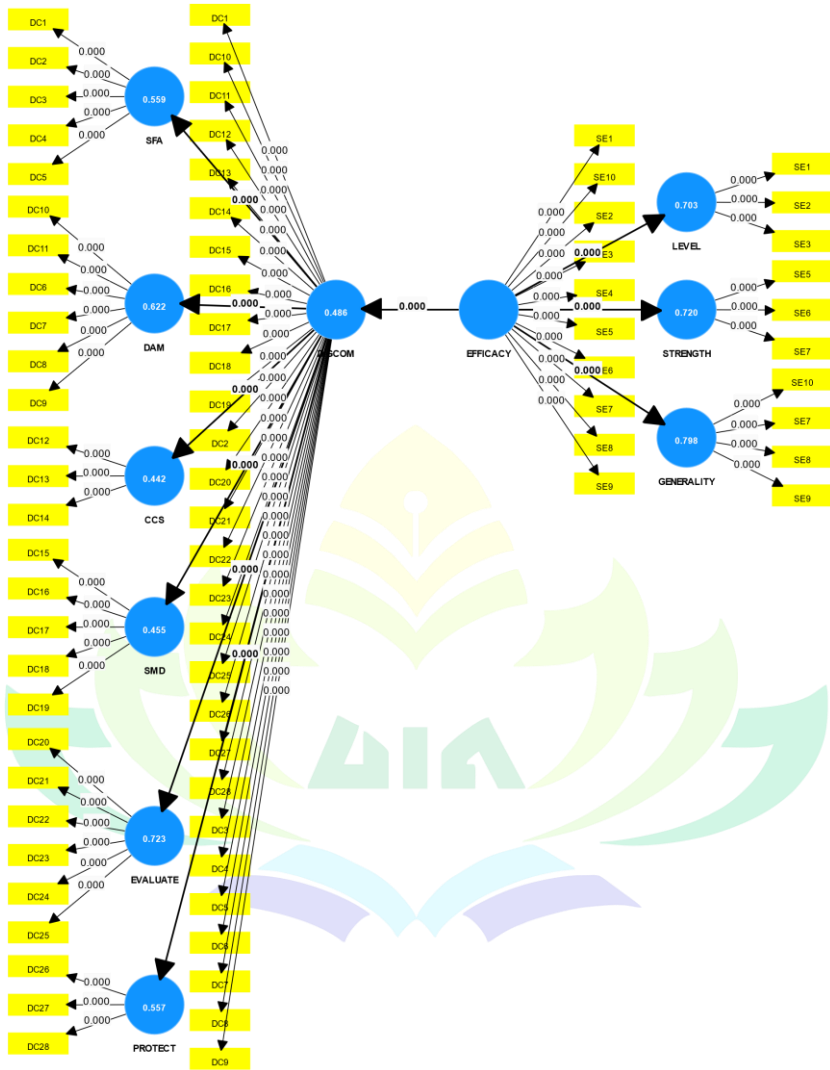
Validitas dan Reabilitas *Self-Efficacy*, *Academic Performance* dan *Digital Competence*

Variabel	Item Pengukuran	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
<i>Digital Competence</i>	DC1	0.638	0.891	0.905	0.615
	DC2	0.645			
	DC3	0.593			
	DC4	0.452			
	DC5	0.556			
	DC6	0.713			
	DC7	0.707			
	DC8	0.643			
	DC9	0.653			
	DC10	0.651			
	DC11	0.401			
	DC12	0.742			
	DC13	0.760			
	DC14	0.682			
	DC15	0.642			
	DC16	0.631			
	DC17	0.700			
	DC18	0.652			
	DC19	0.696			
	DC20	0.677			
	DC21	0.608			
	DC22	0.686			
	DC23	0.733			
	DC24	0.716			
	DC25	0.735			
	DC26	0.764			
	DC27	0.846			
	DC28	0.740			
<i>Self-Efficacy</i>	SE1	0.593	0.788	0.840	0.552
	SE2	0.767			
	SE3	0.763			
	SE4	0.739			
	SE5	0.763			
	SE6	0.727			
	SE7	0.690			
	SE8	0.675			
	SE9	0.544			
	SE10	0.718			
<i>Academic Performance</i>	AP	1.000			

Gambar Outer Model



Gambar Inner Model





LAMPIRAN 3
SKALA PENELITIAN BY GEOGLE FORM



Bagian 1 dari 4

Kuisisioner Penelitian

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam hormat,

Kami Puput Fitria, Nurul Isnaini dan Andi Thahir sedang melakukan penelitian dengan judul Digital competence pada Mahasiswa ditinjau dari Self-efficacy dan Academic Performance. Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon ketersediaan saudara/i untuk mengisi kuisisioner ini dengan kriteria partisipan penelitian sebagai berikut:

1. Mahasiswa/i aktif se-Indonesia dengan rentan usia 18-24 tahun.
2. Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Menggunakan ponsel pintar atau laptop untuk menunjang kehidupan sehari-hari.

Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah, saya harap saudara/i sekalian dapat mengisinya dengan sungguh-sungguh. Segala data maupun Informasi yang diperoleh hanya untuk kepentingan penelitian dan dijaga kerahasiaannya. Atas partisipasi dan kesediaannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Salam Hangat,

Peneliti

(Puput Fitria/085279707448)

Nama /Inisial *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Usia *

Teks jawaban singkat

Jurusan *

Teks jawaban singkat

IPK terakhir *

Teks jawaban singkat

Apakah anda bisa menggunakan teknologi digital dan mengoprasikannya dalam proses pembelajaran *

- Ya
 Tidak

Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (seperti pembelajaran multimedia, video pembelajaran, atau media pembelajaran berbasis web) dalam proses pembelajaran Anda *

B I U ↻ 🔍

- Ya
 Tidak

Seberapa sering Anda menggunakan perangkat digital (misalnya komputer, tablet, atau smartphone) untuk mempelajari materi pelajaran *

- Selalu
 Jarang
 Tidak Pernah

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 4

Bagian Tanpa Judul

B I U ↻ 🔍

Deskripsi (opsional)

Setelah membaca ketentuan yang tertulis diatas, dengan ini saya menyatakan bersedia * berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian ini dengan sukarela tanpa paksaan dari pihak manapun.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

- Ya
 Tidak

Setelah bagian 2 Lanjutkan ke bagian berikut

Pengisian kuisisioner ini memerlukan waktu 10 - 15 menit dan dalam kuisisioner ini tidak ada penilaian jawaban salah ataupun benar. Isilah kuisisioner sesuai dengan keadaan yang saudara rasakan sebenar-benarnya



Saya dapat mencari dan menemukan informasi tertentu menggunakan kata kunci yang * sesuai kriteria melalui berbagai mesin pencari (misalnya Google, Yahoo, Bing, chatGPT)

B *I* U

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Agak Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Saya dapat mencari dan menemukan informasi mengenai seseorang di berbagai jejaring media sosial menggunakan berbagai teknik dan filter (misalnya, format nama, foto, email, sekolah, perusahaan dll.) *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Agak Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Saya dapat mencari dan menemukan grup dengan topik tertentu (misalnya hobi, profesi, artis, sains, peristiwa sejarah, traveling, fanbase, dll) di berbagai platform media sosial. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Agak Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Saya menggunakan fitur-fitur canggih dari navigator yang ada di ponsel (seperti google * maps, waze) untuk melakukan perjalanan dan menemukan lokasi.

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Agak Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Saya dapat menonton (membaca, mendengarkan, melihat) konten dalam berbagai format (foto, video, teks) menggunakan handphone atau laptop. *

- Sangat Sesuai



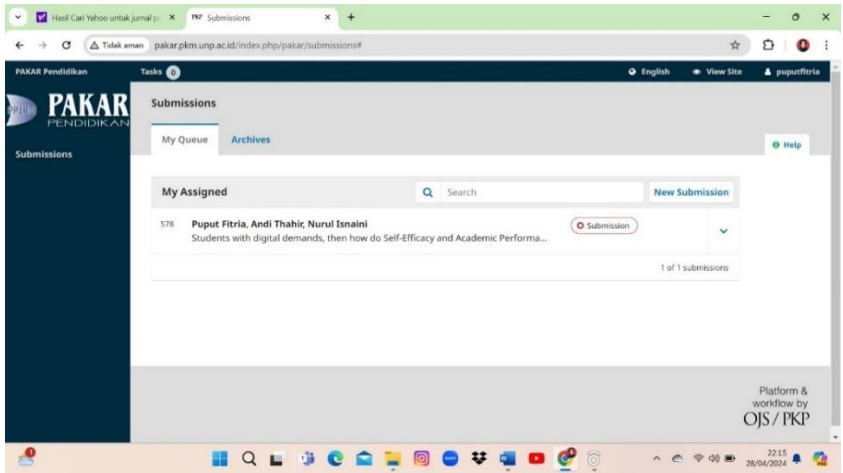
LAMPIRAN 4
TABULASI DATA PENELITIAN

201 5 4 5 5 4 6 5 4 6 3 4 5 5 5 4 4 5 5 4 5 5 4 5 5 5 3 4 5 4 3 5 5 5 4 5 5 5 4 4
202 4 4 4 5 4 5 5 4 5 5 5 5 5 4 5 5 5 3 4 5 5 5 3 5 5 5 4 5 5 5 3 4 5 5 5 4 3
203 4 5 4 4 5 5 5 4 5 4 4 4 5 5 5 4 5 5 5 4 5 5 5 4 5 5 4 4 5 5 4 4 4 5 5 5 3
204 4 4 5 5 5 4 5 4 4 4 5 5 5 4 5 5 5 4 4 4 4 4 5 4 5 5 5 5 4 5 5 4 5 4 4 5 5 4
205 4 5 4 5 4 4 4 4 4 5 5 4 5 5 4 5 5 4 4 3 5 3 4 5 3 2 3 3 4 4 5 5 3 4 4 4 5 4 3 3
206 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5
207 4 5 4 5 3 5 4 5 4 3 5 4 5 3 4 3 5 4 4 3 5 4 4 4 4 3 5 4 4 4 5 4 5 4 5 3 5 5 3
208 4 4 5 5 4 4 5 4 4 4 5 4 4 4 2 4 5 5 4 4 4 4 4 4 5 4 4 4 5 4 4 3 4 4 4 4 4 5 3
209 5 4 4 5 4 4 5 3 4 4 5 5 3 4 4 4 5 4 4 5 5 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 4 2
210 5 4 5 5 4 5 4 4 5 4 5 5 5 4 5 4 5 5 5 4 5 5 4 4 3 5 4 4 5 5 4 5 4 5 4 3 4
211 4 5 4 5 5 4 5 5 5 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 5 3 4 5 5 4 4 5 4 5 5 4 5 5 4 5 4 4 2
212 4 5 4 5 4 5 5 4 3 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 4 5 3 5 5 5 5 4 5 4 3
213 5 4 5 5 4 5 4 5 5 4 5 4 4 4 4 5 4 5 5 4 5 3 5 4 4 5 4 5 5 4 4 5 5 4 4 5 5 4 3
214 5 4 4 3 5 4 5 4 5 3 3 4 5 5 4 4 5 3 4 5 4 5 4 3 4 5 4 4 5 4 4 5 3 4 4 4 5 5 4 3
215 5 5 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 5 5 5 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 5 4 4 3
216 4 5 4 4 5 4 3 4 4 4 5 5 4 4 4 5 4 4 5 4 4 4 3 5 4 4 5 4 4 4 4 5 4 5 5 5 5 3
217 4 5 3 4 4 4 5 4 3 4 4 5 4 5 5 4 4 4 5 3 4 4 4 3 4 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 3
218 5 4 4 5 5 4 3 5 3 4 4 4 5 4 4 5 4 5 3 4 5 4 5 3 4 4 4 4 4 5 3 4 4 5 4 5 4 4
219 5 4 4 4 5 4 3 4 4 5 4 5 5 5 4 5 4 4 4 5 4 4 5 4 3 4 4 4 5 4 5 4 3 4 4 5 3 4 3
220 4 5 3 4 5 4 5 5 4 3 5 4 3 5 4 5 4 4 5 4 5 4 3 4 4 3 4 4 3 5 5 4 5 4 4 5 4 3
221 4 5 4 5 4 5 4 5 3 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 3 5 4 2
222 4 4 5 5 4 5 2 4 5 4 5 5 4 4 5 4 3 3 3 1 2 3 4 5 4 4 4 3 3 4 3 3 3 3 3
223 5 4 4 5 4 2 5 2 5 4 4 4 4 5 5 4 5 4 3 3 2 1 3 3 4 5 5 3 3 3 3 3 3 3 3
224 4 4 5 4 3 5 3 4 3
225 4 5 4 4 3 3 3 4 4 4 4 4 4 4 3 4 5 3 5 4 5 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
226 5 4 4 5 3 4 3 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 3 4 4 4 5 5 3 4 4 4 5 4 4 4
227 5 4 5 4 3 5 4 5 4 5 3 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 4 3 5 5 4 5 4 3
228 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 4 5 4 5 4 4 4
229 4 5 4 5 4 4 5 4 5 5 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 3
230 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4
231 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5
232 5 4 4 5 4 5 5 4 5 5 4 5 4 4 4 5 4 5 4 5 5 4 5 4 5 3 5 5 4 4 4 4 5 4 5 4
233 5 5 4 5 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 5 4 4 4 4
234 4 3 4 4 5 5 5 4 3 4 5 4 5 4 3 4 5 4 4 5 4 4 5 4 3 4 3 4 5 4 4 3 5 5 4 4 5 3
235 5 4 4 5 5 4 4 5 4 4 4 4 5 3 5 4 4 5 4 5 5 4 5 4 4 5 4 4 5 5 4 4 4 4 5 4 5
236 5 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 3 4 5 4 5 3 4 5
237 5 4 4 5 4 3 5 4 4 5 4 4 3 5 4 5 4 5 3 4 3 4 4 5 3 4 4 5 3 4 4 5 4 4 5 3 4
238 4 4 5 4 4 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 6 5 4 4 5 4 5 3 4 4 4 5 3 4 4 4
239 3 4 5 5 5 3 5 4 5 4 5 3 5 5 5 5 5 5 3 5 2 3 5 3 2 4 3 5 2 4 3 5 3 1 3
240 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4
241 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 3
242 5 4 5 4 5 5 5 5 5 5 5 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 3 5 5 5 4 4 1 3 4 4 4 4 2
243 5 5 4 4 3 4 3 4 5 4 5 4 5 5 3 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 3 4 5 4 5 3 5 1
244 3 4 5 4 3 2 4 2 4 4 5 5 3 4 5 5 4 4 3 3 3 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 3
245 4 4 3 4 5 4 4 5 4 5 5 4 3 5 3 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 3 4 4 5 4 3 4 5 4 5 4
246 5 4 5 4 5 3 5 3 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 5 5 5 5 4 3 4 3 5 4 4 4 3 4
247 5 4 4 5 5 5 5 5 5 4 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 5 5 5 5 4 5 4 3 4 4 4 4 5 3
248 5 4 5 4 5 4 4 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 4 4 4 5 4 4
249 4 5 4 4 5 4 4 4 4 4 4 4 3 5 4 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 4 4 4 4 2
250 5 4 4 4 5 4 4 4 4 4 4 3 3 5 4 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 4 5 4 4 5 5 4 4 5 4
251 5 4 4 5 5 5 4 4 4 5 5 4 4 4 5 5 4 4 5 4 4 4 3 5 5 4 4 5 5 3 4 5 5 4 5 4 3 4
252 4 4 5 4 4 4 4 4 5 4 5 4 4 5 4 4 4 5 4 4 5 4 4 4 4 5 4 4 4 4 3 5 4 4 4 4 3 4
253 4 4 5 4 4 4 5 4 5 4 4 4 5 4 4 4 4 5 4 5 4 4 5 4 4 4 5 4 4 4 5 4 4 4 4 5 4 3
254 3 4 4 5 4 3 4 3 4 5 4 5 4 4 4 4 5 4 3 5 4 4 4 5 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3
255 5 4 4 5 3 5 4 5 4 5 4 5 2 2 4 5 5 4 3 2 4 5 5 4 5 4 2 3 4 5 3 4 2 3
256 5 4 4 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 5 4 5 5 4 5 5 4 5 5 4 4 4 4 4 4 5 5 5 5 5 4 3
257 4 4 4 4 5 3 4 4 4 4 4 4 5 4 3 4 4 5 4 4 5 4 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 4 5 4 3 4
258 5 4 5 4 5 5 5 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 5 4 4 5 4 5 4 5 5 4 4 5 4 4 5 4 5 5 3
259 5 4 4 4 5 5 5 5 4 4 5 5 5 4 5 5 5 4 4 5 5 5 4 5 4 5 4 4 4 4 4 4 4 5 3
260 4 5 4 4 5 5 4 5 3 5 5 4 5 3 5 4 4 5 4 4 5 4 4 4 5 4 4 4 5 5 5 4 4 4 5 3
261 4 5 4 4 4 5 4 5 5 5 5 4 5 4 4 4 4 4 5 5 4 4 5 4 5 4 5 5 5 4 4 5 4 5 4 4 4
262 4 5 4 4 4 5 4 5 5 5 4 5 4 4 5 4 5 5 4 5 4 4 5 4 5 4 4 5 4 4 4 4 5 4 4 5 5 3
263 4 4 5 5 3 4 4 4 5 4 4 5 4 4 4 4 5 4 4 4 3 5 4 4 4 4 4 5 4 4 4 4 5 4 4 5 4
264 3 5 4 4 3 3 3 4 5 5 4 4 4 5 4 4 3 4 4 4 3 5 4 4 4 5 4 4 5 5 4 4 5 4 5 4 3
265 5 4 5 4 4 4 5 4 4 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 4 4 4 5 4
266 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4 4 4 5 4 3
267 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 4 4
268 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 3
269 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 5 5 5 4 4 4 4 4 4 5 5 4 5 4 3
270 5 3 4 4 5 4 5 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 5 5 4 4 4 5 5 5 4 5 5 4 3
271 5 4 4 5 5 5 4 5 5 5 5 4 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 5 5 4 4 5 5 4 5 4 5 4 4 4
272 5 3 4 5 5 5 4 4 5 5 5 5 5 5 5 4 4 5 4 3 4 5 5 5 5 5 4 4 4 5 5 4 5 5 4 4
273 5 4 4 5 4 3 5 3 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 3 3 4 4 5 4 4 5 4 5 4 4 5 4 4 4
274 5 4 5 4 4 5 3 5 4 5 4 5 4 5 5 5 3 5 3 3 3 4 5 4 4 5 4 5 5 4 5 4 4 4 4
275 5 4 4 5 5 4 4 3 4 5 4 5 4 5 4 5 5 3 5 3 3 3 3 4 4 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4
276 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 5 4 4 5 4 4
277 5 4 4 5 5 5 3 5 4 5 5 5 5 5 3 3 3 3 3 5 5 4 5 5 4 5 5 4 4 4 4 5 4 5 4
278 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 5 4 5 4 4
279 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 3 4 4 5 4 5 4 5 4 5 3
280 4 4 5 4 4 5 3 4 5 4 3 5 4 3 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 4 4 4 4 5 4 5 4
281 4 5 4 3 4 5 4 5 4 4 5 4 3 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 5 3 4 5 4
282 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 3 4 5 4 5 4 5 4 3 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4
283 5 5 4 5 4 5 4 4 4 4 5 4 5 4 4 3 5 4 5 3 3 3 3 5 4 5 4 5 4 5 5 4 5 4 4 4
284 4 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4
285 4 5 4 4 5 5 5 4 4 5 4 5 5 5 4 4 4 4 4 5 4 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 5 4 3
286 5 5 4 4 4 4 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 4 4 5 5 5 4 5 4 5 4 4 4 4 4 5 4 4 3
287 4 4 5 4 4 4 4 3 4 4 5 4 4 4 4 4 5 4 4 4 4 4 5 4 4 3 4 5 4 4 4 3 4 4 3
288 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 5 5 4 4 5 5 4 4 5 4 5 4 5 3
289 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 4 4 4 5 2
290 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 3 4 5 4 4 5 5 4 5 4 4
291 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4
292 5 4 4 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 4 5 3
293 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 5 4 4 4 5 4 4 4 5 4 4 4 5 3
294 5 4 4 5 5 3 5 4 5 5 5 4 5 5 5 4 5 4 4 4 4 4 5 5 5 4 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4
295 5 4 4 5 4 3 5 4 5 5 5 5 4 5 5 3 4 4 4 3 5 5 5 5 4 5 4 5 4 4 4 5 4 4 4 4
296 5 4 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 5 4 4 4 4 5 5 4 4 5 4 4
297 4 5 4 4 5 4 4 4 5 4 4 4 4 3 4 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 5 4 5 4
298 5 4 5 4 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 4 4 5 4 5 4 5 4 4 5 5 4 4 5 4 4 5 4 4 4
299 1 4 5 4 3 4 3 4 4 5 4 4 3 5 4 4 4 5 5 4 3 4 4 4 4 4 5 5 4 4 4 5 5 4 4 4
300 4 5 4 4 4 4 4 5 4 5 4 5 4 5 4 5 3 4 5 5 5 4 5 5 4 5 5 4 4 5 4 5 4 5 4 3

301	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4			
302	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3		
303	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4			
304	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4			
305	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4			
306	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4			
307	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4			
308	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4			
309	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3			
310	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5			
311	5	4	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3			
312	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3			
313	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	3	3			
314	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	3			
315	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	3	3		
316	4	5	5	4	4	3	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	2	2			
317	5	4	5	5	4	3	4	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	2			
318	5	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	3	4			
319	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	3		
320	4	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4			
321	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	3	3		
322	4	5	4	3	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	3	3		
323	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	3		
324	5	4	3	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3		
325	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	3	3	3			
326	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	3		
327	4	4	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	3	3		
328	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	3	3		
329	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	
330	5	4	3	5	5	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	
331	4	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	
332	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	3	3	
333	5	4	5	4	4	3	3	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	3	3	
334	4	4	3	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	3	3		
335	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	5	3	3		
336	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	
337	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	2	2	
338	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	5	4	3	3	
339	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	3		
340	4	3	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	3	3	
341	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	1	1	
342	4	5	4	3	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	
343	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	
344	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	
345	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	
346	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	
347	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3
348	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3
349	4	3	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	3
350	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	3	3	
351	5	4	5</																																						



LAMPIRAN 5
BUKTI SUBMIT ARTIKEL JURNAL





LAMPIRAN 6
SURAT KETERANGAN BEBAS TURNITIN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B- ~~1277~~/ Un.16/ P1/ KT/ V/ 2024

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M.Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung

Menerangkan Bahwa Karya Ilmiah Dengan Judul :

MAHASISWA DENGAN TUNTUTAN SERBA DIGITAL, LALU BAGAIMANA PENGARUH SELF-EFFICACY DAN ACADEMIC PERFORMANCE TERHADAP DIGITAL COMPETENCE?

Karya :

NAMA	NPM	FAK/PRODI
PUPUT FITRIA	2031060291	FUSA/ SA

Bebas Plagiasi dengan hasil pemeriksaan kemiripan sebesar 17 % dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir .

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 17 Mei 2024
Kepala Pusat Perpustakaan



Ahmad Zarkasi, M.Sos. I
NIP.197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

Mahasiswa Dengan Tuntutan Serba Digital, Lalu Bagaimana Pengaruh Self- Efficacy dan Academic Performance Terhadap Digital Competence?

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

2%

2

Caraka Aji Pranata, M Fairul Filza, Akbar. "Systematic Literature Review dengan Mengidentifikasi Software serta Metode Pengembangan Augmented Reality", Indonesian Journal of Computer Science, 2024

Publication

1%

3

Davia Sri Astuti, Mohamad Lutfi. "ANALISIS PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN", Jurnal Ekobis : Ekonomi Bisnis & Manajemen, 2020

Publication

1%

4

Submitted to Trisakti University

Student Paper

1%

5

Rumanita Rohmawati, Lutfi Nurcholis. "STUDI PERAN SELF EFFICACY DAN KOMPETENSI PROFESIONAL TERHADAP KNOWLEDGE

1%